



Ariel

Perfil resumido

Criativo, designer, ux researcher, pesquisador, gestor acadêmico, professor e avaliador do prêmio Jabuti (categoria Economia Criativa) com mais de 15 anos de experiência atuando no mercado com background em user experience (ux), design de serviços, ergonomia, usabilidade, arquitetura de informação, comunicação digital, métodos ágeis, design de interação e economia criativa. Atualmente, estou trabalhando na Globo como UX Researcher, designer lead no projeto pessoal do museu virtual da família Teixeira e pesquisador de acessibilidade e de usabilidade do INT. Na ESPM, fui responsável pelas principais inovações acadêmicas (criação do mestrado profissional em Gestão da Economia Criativa com linha de pesquisa em design, coleção de livros “Contexto & Pesquisa”, coordenei a CPA, modelagem da estrutura dos laboratórios de pesquisa, criação e supervisão do Observatório de Design & Experiência Digital, Criação do Crio Think Tank, liderança do projeto Agenda 2030 em conjunto com Fiocruz e acompanhamento do termo de compromisso do curso de Comunicação & Marketing da IES junto ao Inep). Na Faculdade Senac-Rio elaborei e implantei o curso de graduação tecnologia em Design Gráfico. Também implantei soluções em design de serviços no ambiente construído e EAD da ESPM Rio. Projetei e organizei uma equipe para implantação da primeira geração de e-gov nos sites do governo estadual de 2000 até 2002. Como diretor e coordenador acadêmico sempre tive um drive para gestão orientada pelo Marketing, Design Thinking e Serviços, formando diferenciais genuínos e equipes vencedoras. Os temas de pesquisa que pautam toda minha trajetória como pesquisador contemplam Economia Criativa e Design; User experience; Design de Interação e Serviços. Membro das associações Interaction Design Foundation e Service Design Network.

Parte 1. Informações pessoais

1a. Ficha pessoal

| | |
|-------------------------------|---|
| Titulação | Postdoc. <i>Informatio Science</i> ; Doutor e Mestre em Design |
| Nome completo | Eduardo Ariel de Souza Teixeira |
| Endereço de e-mail | earielteixeira@me.com |
| Telefone | +5521991580385 |
| Página do LinkedIn | https://www.linkedin.com/in/earielteixeira/ |
| Site oficial | https://www.eariel.net |
| Currículo Lattes | http://lattes.cnpq.br/9190622937276461 |
| ORCID ID | https://orcid.org/0000-0002-3778-9768 |
| Behance | https://www.behance.net/eduardosouza1 |
| Design Interaction Foundation | Nº da credencial 78775 |

| | |
|------------------------|--|
| Service Design Network | Desde 2022 |
| Endereço | Rua Voluntários da Pátria 127, apartamento 218. Botafogo. 22.270-000 |

Parte 2. Resumo

2a. Formação

| <i>Titulação</i> | <i>IES</i> | <i>Área do conhecimento e nome do curso</i> | <i>Data (início e término)</i> |
|------------------|-------------|--|--------------------------------|
| Pós-doutorado | IBICT / MCT | Ciência da Informação | 02/2012 – 03/2013 |
| Doutorado | PUC-Rio | Design (linha de pesquisa Interação Humano-Computador) | 02/2005 – 03/2008 |
| Mestre | PUC-Rio | Design (linha de pesquisa Interação Humano-Computador) | 02/2002 – 12/2004 |
| Pós-graduação | UniCarioca | Design de Interface | 02/2000 – 03/2001 |
| Graduação | ESPM | Comunicação Social com ênfase em Marketing | 03/1996 – 12/1999 |
| Extensão | PUC-Rio | Gestão ágil de projetos: utilizando novos métodos e motivando pessoas | 05/2021 – 05/2021 |
| Livre | Udemy | Service Design, Designer Gráfico (Photoshop, Illustrator, InDesign e Portfolio), Adobe Premiere, Adobe After Effects, Figma, OKR (Objectives and Key Results), Scrum, Kanban e liderança de alta performance | 03/2022 – 08/2022 |

2b. Destaques

| <i>Organização</i> | <i>Função</i> | <i>Data (início e término)</i> |
|---------------------------|---|--------------------------------|
| Arcos Design – Esdi/ UERJ | Revisor do periódico científico em Design | 11/2022 – Atual |
| SENAC DN | Assessor técnico ensino superior, cultura e design | 10/2022 – Atual |
| Instituto Refazer | Designer (Serviços e UX) | 03/2023 – Atual |
| Globo | UX Research Sênior | 10/2022 – 09/2023 |
| INT | Pesquisador de acessibilidade e usabilidade | 09/2022 – 03/2023 |
| TEIXEIRA | UX Designer e líder criativo | 02/2017 – Atual |
| ESPM | Coordenador do laboratório InterAção | 06/2019 – 02/2021 |
| PUC-Rio | Coordenador da Pós-graduação em Ergodesign de Interfaces, UX e AI | 10/2008 – 12/2014 |
| FAPERJ | Designer e especialista em UX | 06/1999 – 09/2006 |

Parte 3. Experiência profissional

3a. Histórico profissional (designer e gestor)

| <i>Função</i> | <i>Organização</i> | <i>Atividades principais</i> | <i>Descrição das atividades</i> | <i>Data (início e término)</i> |
|---------------|--------------------|------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|
|---------------|--------------------|------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|

| | | | | |
|--|--|--|--|-------------------|
| Assessor técnico ensino superior | SENAC DN | Análise estratégico do ensino superior do Senac no Brasil | Design estratégico, thinking, consultoria regulatória e de posicionamento das faculdades e dos centros universitários. | 10/2022 – Atual |
| Designer | Instituto Refazer | Designer (Serviços e UX) | Avaliação e design das interações dos usuários (externos e internos) da ONG. Pesquisa em design de serviços e UX. | 03/2023 – Atual |
| UX Researcher Sênior | Globo | Pesquisa em UX | Modelagem, sistematização, acompanhamento dos times ágeis em projetos de pesquisa qualitativa com usuários com ênfase em UX, IHC e Arquitetura de informação. | 10/2022 – 09/2023 |
| Pesquisador | INT – Instituto Nacional de Tecnologia | Pesquisador de usabilidade e de acessibilidade no projeto Liber | Avaliação do sistema e do protótipo Liber – teclado com sistema de leitura, concertando texto para voz ou braile | 09/2022 – 05/2023 |
| Designer e líder criativo | Enciclopédia virtual da família TEIXEIRA | Liderança criativa, UX e design de serviços | Responsável pela liderança criativa do projeto do site institucional e museu virtual da família Teixeira. Modelagem estratégica, ux design e serviço. | 04/2021 – 12/2022 |
| Coordenador da Graduação Tecnológica em Design Gráfico | FACHA | Liderança e gestão do curso | Responsável por liderar e gerenciar os assuntos do curso junto ao INEP, os interessados, os professores, os facilitadores, os dirigentes da mantenedora e sociedade civil organizada. Ao final do processo do preparo do curso para o reconhecimento solicitei encerrar minhas atividades. | 03/2021 – 06/2021 |
| Diretor acadêmico da ESPM Rio | ESPM | Gestão dos processos acadêmicos | Responsável pela manutenção da qualidade acadêmica e financeira da unidade Rio, quanto aos cursos de graduação e do mestrado. Desenvolvimento de novos produtos. Atualização dos documentos acadêmicos. Alocação de investimentos. Formulação de orçamento base zero. Apresentar relatórios para o INEP, mantenedora e cumprir uma agenda pública. | 09/2017 – 02/2021 |
| Coordenador do Mestrado Profissional | ESPM | Criador e coordenador do mestrado profissional em Gestão da Economia Criativa. | Elaboração da proposta do programa de mestrado (APCN), das disciplinas do curso e seleção de seus professores. Gerenciamento das questões do programa, desenvolvimento de produtos acadêmicos, criação de uma rede, aprovação da campanha, avaliação do site e redação de relatórios para o governo. | 08/2015 – 09/2017 |
| Coordenador da Graduação em Comunicação Social | ESPM | Liderança e gestão do curso | Responsável por liderar e gerenciar os assuntos do curso junto ao INEP, os interessados, os professores, os facilitadores, os dirigentes da mantenedora e sociedade civil | 12/2013 – 08/2017 |

| | | | | |
|---|---------------|--|---|-------------------|
| | | | organizada. | |
| Líder do cRio | ESPM | Liderança e gestão do projeto (http://www.crio.espm.br) | Gerenciar o Think Tank, promover sua cultura, acompanhar os membros da equipe, criar novos produtos e apresentar relatórios. Criação e desenvolvimento do site. | 06/2019 – 02/2021 |
| Líder do projeto ESPM ON | ESPM | Liderança e gestão do projeto (http://on.espm.br/capa?criterio=recentes) | Gestão e idealização da plataforma de portfólios acadêmicos da ESPM (RIO, SP, POA). | 04/2013 – 02/2021 |
| Líder do Observatório InterAção | ESPM | Liderança, gestão e design do projeto (https://www.interacao.espm.br) | Criação do Observatório de Experiência Digital, aprovação nos conselhos da IES, seleção dos professores, organização da agenda de pesquisa e desenvolvimento do site. | 06/2019 – 02/2021 |
| Líder do projeto do Fórum Agenda 2030 | ESPM | Liderança e gestão do projeto (http://www.crio.espm.br) | Liderança da equipe do projeto nas unidades da ESPM. Report para direção nacional. Promoção e celebração de parcerias com Fiocruz, UNFPA e Pacto Global. Aprovação da descrição do evento. Participação e acompanhamento do fórum. Como designer criei toda identidade visual e o site. | 08/2020 – 02/2021 |
| Coordenador acadêmico da faculdade SENAC-Rio | Senac-Rio | Processos acadêmicos | Responsável pela manutenção da qualidade acadêmica, seleção dos investimentos, gestão dos docentes, interface com coordenadores e entidades de registro. | 04/2004 – 04/2011 |
| Coordenador da Pós em WebDesign | UNIVER CIDADE | Processos acadêmicos | Responsável pela manutenção da qualidade acadêmica, gestão dos docentes, interface com bibliotecas e demais áreas da IES. | 04/2005 – 07/2010 |
| Coordenador da Pós-graduação em ErgoDesign, UX e AI | PUC-Rio | Coordenação | Revisão da proposta do curso e do time de professores. Montagem do orçamento e aprovação da campanha. Criação do processo seletivo e do calendário. Conferência dos planos de aula, da agenda e das monografias. | 10/2008 – 12/2014 |
| Designer | Faperj | Designer / UX. | Design das interfaces dos sites da Faperj e do Governo; AI da modelagem das estruturas; fluxos e testes de UX e construção do front-end. | 07/1999 – 09/2006 |

| | | | | |
|----------|-------|----------------|--|-------------------|
| Designer | Trend | Designer / UI. | Design de interfaces para jogos e aplicativos educacionais, tanto para Web como para mídia física. | 04/1998 – 03/1999 |
|----------|-------|----------------|--|-------------------|

3b. Histórico profissional (docente)

| Função | IES | Disciplinas | Descrição das atividades | Data (início e término) |
|-----------|---------------|---|---|-------------------------|
| Professor | Infnet | Disciplina de Estratégia e Design de Serviços | Responsável pela liderança criativa do projeto do site institucional e museu virtual da família Teixeira. Modelagem estratégica, ux design e serviço. | 09/2021 – 12/2022 |
| Professor | ESPM | Web Design, criação digital, comunicação digital, design de experiência, computação gráfica, projeto integrado (inovação e empreendedorismo) e projeto final. | Professor dos cursos de graduação em Design e Comunicação. | 02/2006 – 02/2021 |
| Professor | ESPM | Design de interação e da experiência e ferramentas de pesquisa em Design. | Professor do mestrado profissional | 02/2016 – 02/2021 |
| Professor | UNI RIO | Arquitetura de informação, usabilidade de interfaces e ferramentas de prototipagem. | Professor convidado do Mestrado Profissional em Biblioteconomia | 10/2013 – 12/2015 |
| Professor | IBMEC | Conceitos básicos de design, Computação Gráfica, Projeto Editorial e Design Digital. | Professor dos cursos de graduação em Publicidade e Jornalismo. | 08/2012 – 07/2014 |
| Professor | UNIVER CIDADE | Computação Gráfica I, II e III. Design de Interação. Usabilidade. Orientação de projetos finais. | Professor da graduação de Desenho Industrial e da Pós de WebDesign. | 08/2004 – 07/2010 |
| Professor | PUC-Rio | Usabilidade, UX, grupo de foco, avaliação cooperativa, design de interação, IHC, projeto final. | Professor do curso de Pós-graduação em Marketing e Design Digital. | 02/2002 – 12/2014 |
| Professor | Senac-Rio | Web Design, design de interface, IHC e computação gráfica. | Professor dos cursos de graduação tecnológica em Redes, Sistemas e Design. | 04/2004 – 04/2011 |

Parte 4. Publicações

4a. Últimas publicações (em inglês)

TEIXEIRA, E. A. S. The concept of Interaction Design under review: literature review and interviews with qualified informants. In: Design Culture(S) | Roma 2020 Cumulus Conference, Sapienza University of Rome, 2021.

JUNIOR, C. O. TEIXEIRA, E. A. S. Art, Design, and Mathematics: Software programming as artifice in the creative process. In: Design Culture(S) | Roma 2020 Cumulus Conference, Sapienza University of Rome, 2021.

PAULA, H.R.; TEIXEIRA, E. A. S. Article - 690 Interaction design for the development of an approach between product brands and digital influencers. In: 16th International Conference of the Society for Global Business & Economic Development (SGBED), 2019, São Paulo. 16th International Conference of the Society for Global Business & Economic Development (SGBED). São Paulo, 2019. v. 1. p. 3.1.2-3.2.2.

BORDIM, L. E.; TEIXEIRA, E. A. S. Student-centered education and the educational experience. In: 16th SGBED Internacional Conference 2019, 2019, São Paulo. Balancing Globalization & Local Priorities: Challenges Facing Business in Developed and Emerging Markets, 2019. p. 1-1319.

NOBREGA, A. C.; TEIXEIRA, E. A. S. Article 685 - The influence of child advertising on the construction of stereotypes of Gender. 2019.. In: 16th International Conference of the Society for Global Business & Economic Development (SGBED), 2019, São Paulo. 16th International Conference of the Society for Global Business & Economic Development (SGBED). São Paulo, 2019. v. 1. p. 3.1.2-3.2.2.

Parte 5. Ferramentas e métodos

5a. Ferramentas & softwares

Pacote Microsoft Office: Word, Excel, PowerPoint, Skype, Teams

Pacote Adobe: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, XD, Dreamweaver, Acrobat, Bridge

Ilustração digital: Procreate; Autodesk Sketchbook

Arquitetura de Informação e UX: Optimal Workshop Platform - Card Sorting, Tree Testing, First-click-testing, Dovetail

Gestão e dinâmicas de grupo: Miro Studio; Mural; Monday

Prototipagem: InVision Studio; Proto.io; POP App; Figma; Principle for Mac; Framer

Videoconferência: Zoom; Teams

Conexão remota: Remote Desktop

Captura de telas: Screeny

Sistemas operacionais: MAC OS; Windows e Windows

5a. Métodos e técnicas

Canvas Modelo de Negócios, Canvas Proposta de Valor, Modelo C, Mapa de Empatia, Análise SWOT e Matriz de BCG.

Observação Assistemática e Sistemática, Modelos Seriais de Sistematização do Sistema-Alvo, Análise da Tarefa e Fluxograma Ação-Decisão.

Diário de observações, Cartões de insight, Safari de Serviços, Blueprints de Serviço, Jornadas de Serviço, Mapas (Ecosystema, Stakeholders, Jornadas e Rede de Valor), Decupagem do Serviço (Mapas de troca de informações; Política, influência e emoção, Artefatos, Ambiente), Carzy 8's, Matriz de Decisão, Descrição de Ideia, Moodboards e Workshop de Serviços.

Card Sorting, Fluxogramas de navegação, Inventário de Conteúdo e Wishlist.

Prototipagem, Avaliações Heurística, Cooperativa, Teste Formal de Usabilidade, QUIS (Questionnaire of User Interaction Satisfaction) e Questionário de Avaliação de Prazeres.

Focus Group, Entrevista em Profundidade, Pesquisa-Ação, Incidente Crítico e História Oral.

Personas, Workshop de Personas, Cenários e Perfil de Identidade do Produto/ Serviço.

Survey e questionários.

Project Backwards, Scrum e Kanban.

